Številka 1 - 1994 V SLOVENŠČINI



Club Nintendo®

Disney's Aladdin

YOUNG MERLIN

Čarovniški vajenec se uči.

THE FLINTSTONES®

Fred in Barney iščeta zaklad Sierre Madrock.

GAME BOY

Obvestila ter številni triki in namigi



Bodočnost video iger

Kaj je Project Reality?

Graffiti, hit liste, predstavitve

Matjaž Bizjan



Starost 13 let Najljubše igre Street Fighter II, Super Mario World (SMW), Mario Kart Najboljši rezultati: konča SMW zasede prvo mesto pri Super Mario Kart Hobiji karate SNES Največja želja: da mu ne bi bilo treba igrati klavirja, ampak raje SNES

Ahac Šinkovec



Starost 11 let Najljubše igre NBA All Stars Mickey Mouse, Super Mario Land Najboljsi rezultati Tetris - 40 000 točk Mickey Mouse pride do 17 stopnje Hobiji košarka, smučanje, hokej jahanje Največja želja biti zelo dober kosarkar imeti kolo

Samo Dremelj



Starost 12 let Najljubše igre Zelda III - A Link to the Past, Super Mario Kart, Super Mario Land 2. Najboljši rezultati Super Mario Land 2 - 981 876 točk Hobiji smučarski skoki, Game Boy SNES Največja želja da bi dobil vse dobre igre za Game Boya in SNES

Špela Paternoster



Starost 11 let Najljubše igre Super Mario Land 1 in 2 Najboljši rezultati Super Mario Land 2 - 212 010 točk Hobiji igranje klavirja Največja želja da bi imela čim več iger za Game Boya.

PREDSTAVITVE

Če bi kot član kluba rad videl svoje ime in svojo fotografijo v najboljši reviji na svetu, nam piši! Objavili pa ne bomo samo imena, priimka in tvoje starosti, ampak tudi tri tvoje najljubše igre, dva najboljša rezultata, tvoje hobije in tvojo največjo željo Piši nam čimprej, kajti, prej ko dobimo tvoje podatke, večja je verjetnost, da jih objavimo!

Darko Kokol



Starost 17 let Najljubše igre Super Mario World Street Fighter II Zelda III Super Ghouls n Ghosts Final fight Super Mario Land 1 in 2 Gargoyles s Quest Najboljši rezultati Super Mario World Street Fighter II pride do konca, Looney Tunes Road Runner pride do četrte stopnje, Super Mario Land 1 in 2 Mickey s Dangerous Chese Tom In Jerry pride do konca. Hobiji smučanje kolesarjenje nogomet gledenje filmov Game Boy in SNES Največja želja da bi naredili Zeldo IV za SNES

Aleš Anderlič



Starost 11 let. Najljubše igre Gremlins 2, Metroid 2, Spidermen 2 in Double Dragon II ! Najboljši rezultati Double Dragon 2, Metroid 2 Kung Fu Master - konča v enem dnevu Hobiji igranje Game Boya zbiranje znamk. Največja zelja imeti čim več iger za Game Boya.

Martin Stanovnik



Starost 12 let Najljubše igre Battletoads in Battlemaniacs, Tiny Toons Final Fight Najboljši rezultati končal je Tiny Toons, Super Mario World 1, Double Dragon II, Final Fight (pride do zadnjega šefa), Kid Dracula (pride do zadnje stopnje) Hobiji košarka, tenis namizni tenis.

Največja želja: de bi lahko vsak dan kupil novo video igro

Aljaž Gašperin

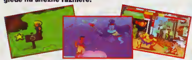


Starost 11 let (rojen v Mariboru, 16 07-1982, po hudi nevihti) Najljubše igre Super Mario World Tiny Toons, Super Mario Kart Asterix, Mega Man II, Kirby s Dreamland Mystic Quest Najboljši rezultati Kirby s Dreamland in T.M.H.T prišel do konca že prvi dan Hobiji igranje Nintenda plavanje, rolkanje. Največje želje imeti vse najboljše igre za Game Boya in SNES



Super! Veselo amo zakoračili v leto 1994.
No, kako ate preživeli prvi del zimskih počitnic? Prepričan sam, da ate ae imeli a anegom ali brez njega zelo dobro.

V prvi letošnji številki je, tako kot sa v novam letu spodobi, predvaem veliko oplsov novih igar. V začatku leta bosta na policah trgovin, kl prodajajo Nintendo, našli mnogo zanimivih igar: Young Merlin, Ice Hockey, Plock. Vai vemo, da ja smučanja slovenski nacionalni šport, zato sem prapričan, da vas bo razveselila igra Val d'Isere Skiing. Svoja smučarako znanje boste lahko preizkusili v slalomu, valeslalomu in amuku, na glede na anežne razmere.



Objavljeni so tudi namigi za Super Mario All Stars - The Loat Levels.

Kar se tiče novih iger, vam nočamo izdati vsah skrivnosti že zdaj, zato vas bomo mad latom sproti obveščall o novostih.

Čeprav je igri Alladin namenjeno kar precaj prostora v tej številki, je v Sloveniji, žal, na bo, ker je pri našam avstrijskem partnerju ni več možno dobiti. Kot varjetno že vasta, je vaabina revlje Club Nintendo enotna za vsa avropska dažele, razen štirih strani, ki jih oblikujamo sami. Zato na vaebino ne moremo vplivati na tak način, da bi pisali la o tiatih igrah, ki so v Slovaniji trenutno naprodaj.

Gotovo vas zanima, kako je bilo na državnem prvenstvu v igri Supar Mario Kart. Radovednost ai lahko potašita na šesti in sedmi strani.

Prad nami je še vse leto. V vsaki številki bo še veliko presenečenj, zato bodite potrpežljivi! Vidimo se spet čez dva meseca ...

Predsednik Super Mario Tisk Cutaive Publishing, UK Klub Club Nintendo, p p 120, SLO-61101 Ljubljana Vroča linija, Slovenija 061/217858

Club Nintendo

VSEBINA

SUPER NINTENDO PREGLED

NAMIGI ZA SUPER NINTENDO

GAME BOY - PREGLED

NAMIGI ZA GAME BOY

NAMIGI ZA NES

&

HIT LISTE

SNES





1. Super Mario Kart



2. Super Mario World
3. Super Mario All Stars
4. Star wing
5. Mechwarrior
6. Jurassic Park
7. Zelda
8. Mystic Quest
9. Lost Vikings
10. Blues Brothers

NES



1. Super Mario Bros. 3



2. Super Mario Bros 2
3. Duck Tales
4. Blues Brothers
5. Galaxy 5000
6. Bucky 'O' Hare
7. Yoshi's Cookie
8. The Jetsons
9. Megaman 4
10. F15-Strike Eagle



GAME BOY



1. Super Mario Land 1



2. Super Mario Land 2
3. Zelda
4. Indiana Jones
5. Garfield
6. Yoshi's Cookie
7. Speedy Gonzales
8. Mortal Kombat
9. Spider Man 3
10. Battletoads

Club Info

Nintendo in Silicon Graphics razvijata prvi 64-bitni sistem video iger

Pogosta so ugibanja o tem, kaj bo naslednja Nintendova novost pri konzolah, kdaj se bo na trgu pojavila 32-bitna konzola ali CD-ROM. Seveda bi vas radi seznanili s tem, kar je medtem že uradno znano.

DVA PROFESIONALCA DELATA SKUPAJ

23. avgusta 1993 sta Nintendo of America in Silicon Graphics na tiskovni konferenci v San Franciscu nastopila v javnosti s senzacionalno najavo: Obe podjetji - eno, kot vodja na svetovnem trgu video iger, in drugo, vodilno v svetu na področju računalniške vizualizacije, sta sklenili dolgoročno sodelovanje. Njihov cilj: uresničitev "Projekta resničnosti" (Project Reality), prvega 64-bitnega sistema video iger na svetu.

Novi proizvod, ki ga razvijajo posebej za Nintendo, naj bi v igralniški verziji prišel na ameriški trg že letos, in ob koncu leta 1995 kot naprava za igranje doma. Cena bo v Ameriki predvidoma nižja od 250 dolarjev. Kakšen bo sistem natanko videti, se bo lahko pokazalo šele med razvojnim procesom.

Silicon Graphics je s svojim znanjem omogočil, da so filmi, kot so "Jurassic Park", "Terminator 2" in "Super Mario Bros." postali kinematografske uspešnice. V prihodnosti bomo torej tudi mi, igralci video iger, doživeli slikovne efekte, ki jih do zdaj poznamo le iz filmov: npr. liki, ki v nekaj sekundah povsem spremenijo obliko in postavo, androidi, ki se spremenijo v tekočo kovino, ljudje, ki gredo skozi stene, ali dinozavri, ki delujejo tako živi, kot njihovi vzorniki v prazgodovini. Poleg teh tridimenzionalnih slik in grafik, ki delujejo povsem realistično, bo novi sistem nudil HiFi-zvok in hiter ter raznovrsten tok iger, ki si jih danes niti zamisliti ne moremo.

Tehnika

Jedro novega hardwarea bo verzija MIPS Multimedia Engine Silicon Graphicsa, ki razpolaga s 64-bitnim procesorjem. S preko 100 MFLOPS (Millions of Floating Point Operations per Second), 3-D grafika v realnem času, 24-bitov za barve, zmožnost generiranja nad 100 000 poligonov na sekundo. Za kvalitetno grafiko skrbi Anti-aliased 3D Texture Mapping v realnem času (Anti-aliasing je postopek, kjer črtam dodajamo sive odtenke in s tem odpravimo "lomljenje" črt, ki je posebno izrazito pri rahlo nagnjenih ali skoraj navpičnih črtah, Texture Mapping je način, kako sliko nalepimo na telo in se s tem izognemo risanju detajlov, kar bi veliko bolj obremenjevalo računalnik). Ta zelo zapletena tehnika, ki jo danes uporabljajo le na posebnih področjih znanosti, tehnike in filma, bo tako z video igrami prodrla v naša gospodinjstva. Že vidim, da bo potrebno v naslednjem Nintendo slovarju nekatere izraze pojasniti.

Cilj: Biti povsem prisoten!

Cilj "Projekta realnosti" ni preprosto izboljšava dosedanje tehnike video iger. Najmodernejša tehnologija na področju računalniške grafike in animacije na svetu bo v prihodnosti igralcu odprla možnost direktne interakcije znotraj virtualnih igralnih svetov. Ti svetovi se bodo na njegove ukaze in želje neposredno odzvali. Igralec bo tokrat prvič sam del igre. "Človekovo predstavno moč v precejšnji meri določajo vidni vtisi", je na tiskovni konferenci menil James Clark iz Silicon Graphicsa. Igralce video iger čaka sistem, ki jim nudi razločne slike, grafiko in animacije najboljše televizijske in filmske kakovosti in jim omogoča, da sami vstopijo v tridimenzionalno virtualno resničnost njihovih iger. "Project Reality", meni Howard Lincoln, podpredsednik Nintenda v Ameriki, prebija vse meje video igre. Popolnoma bo spremenil mnenje slehernega človeka o tem, kaj video igra je in kaj zmore."

Club Info

FINALE 1. DRŽAVNEGA P
MARIO KART NA S

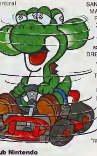
Ker sem jaz, Mario, oh in sploh Super in kar znam in vem vse, sem se tokrat pojavil posebej za vas v vlogi novinarja na zaključku 1 državnega prvenstva v igra Super Mario Kart in pripravil naslednji zapis

Veliki dogodek je bil 23 decembra v okviru Veselega decembra na Gospodarskem razstavišču v Ljubljani.

Predtekmovanja za uvrstitev v finale se je udeležilo več kot 500 nadebudnih voznikov iz vse Slovenije Glede na rezultate iz predtekmovanja bi lahko rekli, da so najboljši igralci Nintenda na Štajerskam, saj jih ja od tam prišla več kot polovica Zanje in za njihove navijače smo morali najeti kar cel avtobus

Posebno vesel sem bil, ker se je v finale uvrstilo kar pet članov kluba Nintendo Čestitam!

Vzdušje ja bilo prijatno sproščeno, za kar imata največ zaslug Roman Končar, ki je prireditav vodil in Miloš Sluga ml., z vzdevkom Bibi, ki je dirke komentiral





Kot se ne takšnih prireditvah spodobi, je bilo nekaj treme, kakšen odgriznjen noht, malo razočaranja in veselje obeh junakov, ki bosta spomladi vsak še z nekaj prijatelji ali sorodniki odpotavala v Gardaland. Da je bilo res napeto kot na formuli I, je poskrbel Miloš Sluga ml. alias Bibi, ki je strokovno komentiral dirko.

Tako kot v predtekmovanju, so se najboljši pomerili mad seboj v dveh starostnih skupinah na izpadanje

V skupino do dvanajst let so se uvrstili, DANE DMITROVIČ, PETER FARIČ, SANDI IVANČIČ, MATIJA JESENKO, MARTIN LESKOVŠEK, LOVRO PEROŠ, MIHA ŠOPAR in MIHA ŽELEZNIK

V skupini starejših od dvanajst let so se potili DEJAN BOŽIČ, SAMO DREMELJ, IZTOK GORŠIČ, MATEJ JEROT, MIHA JESENKO, MATJAŽ RAZBORNIK, ANDREJ ŠELIH in TOMAŽ ŠTIMEC

Kot posebno gostjo finala smo povabili Nino Jerančič, zmagovalko madnarodnih prvenstev v gokartu in voznico formule Ford Dirkati je začela pri sedmih letih in pol (Zgodaj ja traba začeti!), pri dopolnjenih šestnajstih letih pa je "razprodana" že za vse leto vnaprej



Finalista iz skupine mlajših tekmovalcev v dirki Mushroom Cup zbrano strmita v ekran: Peter Farič in Miha Železnik.



Svetlolasa in drobna, toda pogumna Nina Jerančič med pogovorom z Romanom Končarjem. Ninin vzornik je voznik formule 1, Ayrton Senna. Doma ima celo njegov avtogram.



RVENSTVA V IGRI SUPER SUPER NINTENDU







Tako je vesel je bil Miha Železnik, ko je dobil mali Mariov pokal v trajno last.

VSI, KI SMO PRIŠLI NA FINALE, SMO SE DOBRO POČUTILI IN ŽE ZDAJ SE VESELIMO NASLEDNJEGA TEKMOVANJA. DEKLETA IN FANTJE, PRIDNO TRENIRAJTE NA SVOJEM SUPER NINTENDU IN NASVIDENJE NA 2. DRŽAVNEM PRVENSTVU JESENI 1994.



Napeto, napeto ... Najboljša med starejšimi: Matjaž Razbornik in Tomaž Štimec.



Šestnajst najhitrejših in gospa Katka Kranjc, od katere veseli finalisti sprejemajo nagrade.

Zaupala nam je, da gre med drugim februarja na dirko v Avstralijo, potem v Anglijo in na Japonsko, ob koncu sezone pa še v daljni Hong Kong. Poleg tega, da dirka, trenira smučanje in, seveda, hodi v šolo. Pridna punca, ni kaj!

Ja, saj res! Dekleta, kaj se je zgodilo z vami in z vašimi vozniškimi sposobnostmi? Čeprav smo držali pesti za drobcen "šopek" slovenskih deklet, ki so nastopile v predtekmovanju, niti ena ni prišla do finala. Do prihodnjega državnega prvenstva, ki bo jeseni 94, vas jaz, Mario, osebno prosim, da se dekleta potrudite in pokažete fantom v finalu, da niste za v staro šaro.

In zdaj najvažnejše - zmagovalca. "Mariborčani" in Ljubljančani bodo tokrat zadovoljni, saj sta bili glavni nagradi pošteno razdeljeni. V skupini mlajših si je nagrado privozil MIHA ŽELEZNIK iz Maribora, junak skupine starejših pa je postal TOMAŽ ŠTIMEC iz Ljubljane. (Tomaž je bil že pred tekmovanjem član kluba.)



Garfield
LABYRINTH

Najbolj nagajiv maček na svetu je dosegel toliksno slavo, da se po njem celo imenuje igrica. Medtem ko je bil na potepu z Odiejem, je Garfield, žal, padel v blodnjak labirintov. Odie, nekoristen kakršen je, ni v veliko pomoč svojemu prijatelju, torej se mora Garfield znajti sam.

Igrica Garfield prinaša najbolj šaljive uganke, kar si jih kdaj videl. Zahteva veliko tvoje spretnosti, da Garfield prepotuje vrsto labirintov, preden se reši iz njih. Mu lahko pomagaš?





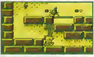
To bi bilo lahko koristno.

V LABIRINTU

V neštetih labirintih, ki čakajo našega kosmatega mačjega junaka, so določeni predmeti in tudi nevarnosti ter ovire, ki jih mora premagati. Uporabi svojo glavo in ugotovi, čemu služi posamezni predmet in kaj počne ...

ZVEZDE

Na začetku vsake stopnje poglej v spodnji desni kot na zaslonu in ugotovi, koliko zvezd moraš zbrati na tej stopnji. Čim zbereš potrebno število zvezd, prejmeš glavni ključ, ki odklene vrata v naslednje polje.



Da bi dobil ključ, zbiraj te zvezde.

BOMBE

Bombe so bombe – so izredno priročno orožje proti tvojim nasprotnikom. Ko jih zbereš, se štejejo neposredno v tvoje premoženje, izberi jih tako, da greš na te zaslon.



Za uničenje sovražnikov uporabljaj bombe.





Kopati, kopati, kopati.

KLJUČI

Potrebuješ različne ključe, da odkleneš in odpreš mnogo vrat, ki so razmetana po labirintih. Ko jih zbereš, se avtomatično shranijo v premoženju, če jih želiš uporabiti, jih moraš priklicati.

VRČKI

Ni časa za kratek predah s čajem. Če pa zbereš vse vrčke, ki ležijo naokoli, boš nagrajen z izredno dobrodošlo "1-up".

SRCA

Srca gredo v tvoje premoženje, ko jih uporabiš, ti nadomestijo vso energijo, ki si jo porabil na stopnji. Najbolje je, da jih hraniš, dokler ni tvoja energija že zelo izčrpana, vendar pazi, da jih ne uporabiš prepozno.

ČAROBNI NAPITKI

Ko Garfield poplje napoj, za kratek čas postane nepremagljiv in uniči vse sovražnike, ki mu pridejo nasproti.

URE

Ura ti da še dodatnih 50 sekund časa, da zaključiš stopnjo. Raje ne uporabljaj ur, ki jih imaš v svojem premoženju, če nisi res v hudi časovni stiski.

VRVI

Vrvi malce spominjajo na vrata. Označene so s črko "W". Stopi skozi ene od njih in ponesejo te nazaj na mesto, kjer si zgrešil nek predmet, ali pa na popolnoma novo mesto na stopnji.

BLOKI

Bloki se pojavljajo v vsej igrici in Garfield lahko uporabi svoj sveder, da jih uniči. Pogosto skrijejo predmete ali ti zapro pot, zato se jih vedno znebi in ugotovi, kaj od tega, kar potrebuješ, bi utegnili skrivati. Vendar pazi – izginejo samo začasno, torej vstopi in izstopi kar se da hitro.

OGENJ IN VODA

Garfield sovraži oboje in za vsako ceno se jima izogni. Če že prideš v stik z vodo ali ognjem, izgubiš eno srce od tvojih življenj.



The Treasure of Sierra Madrock

THE FLINTSTONES®



SNES REVIEW

NASLOV IGRE	THE FLINTS... TREASURE OF SIERRA MADROCK
ZALOŽNIK	TAITO
VRSTA IGRE	PUSTOLOVŠČINA
IGRALCI	2

V igrici The Flintstones - The Treasure of Sierra Madrock (Kremenčkovi - Zaklad Sierra Madrock) gresta Fred Flinstone (Kremenček) in njegov zvesti sosed Barney Rubble (Prod) v noro pustolovščino, ob kateri je Jurrasic Park videti kot predzgodovinski piknik.

Veliki Poobah povabi Freda in Barneya na srečanje Zvestega reda vodnih bizonov. Govori se, da se Veliki Poobah želi potem, ko je bil petnajst let na tem prestižnem položaju, upokojiti. Celo Poobah sam potrdi te govorice. Fred se seveda domisli, da je usposobljen in nadvse primeren, da postane Poobahov naslednik. Primernega naslednika pa je vedno težko najti, zato se je Veliki Poobah odločil, da bo svojega naslednika najprej temeljito preizkusil. Kdor bo prvi našel legendarni zaklad Sierre Madrock, si bo prislužil ta laskavi naziv.

The Flintstones - The Treasure of Sierra Madrock je miselna in spretno zasnovana igra. Fred in Barney izmenično mečeta kocko in se tako premikata, hkrati se izogibata svojima ženama Wilmi in Betty.

Ženi sta čemerni, ker sta njuna moža veliko od doma. Ker pa so ženske nasploh prebrisane, ju Wilma in Betty seveda zasledujeta. Če ju ujameta, se morata moža, ki sta v zadregi, vrniti precej polj nazaj v igri. (Kdo je že rekel, da sta Fred in Barney copati?)

Vsak met kocke popelje Freda in Barneya na naslednjo stopnjo v igri, kjer je treba zbrati zvezde ali školjke. Obstajajo štiri takšne stopnje, vsake z drugačnimi zankami in ugankami. Na teh stopnjah razsajajo različni dinozavri, ki pa niso vsi zlobni. Nekatere celo potrebuješ, da lahko napreduješ na druge dele stopnje. Na primer, prijazni pterodaktili te lahko ponesejo preko globeli, v kateri je lava, ali čez vodo, v kateri pustoši dino-morski pes.





Zanimiva posebnost te igre je element "igre v igri". Do takšne igre prideš preko zgradb, ki so postavljene ob poti. V teh stavbah so igralnice za hazardiranje, kavarne in nadvse pomembni Bedrock stadion. Fred in Barney na stadionu trenirata pod vodstvom trenerja. S treningom izboljšata svojo moč, višino skokov in podobno. Na stadionu mora Fred v teku premagati neprijaznega možaka z imenom Rockhead. Če Fred zmaga, dobi za nagrado zemljevid celotne igre (zelo koristno pri načrtovanju tvoje poti).

Firma Taito je pri igri The Flintstones - The Treasure of Sierra Madrock odlično uporabila dobro tematiko igre Kremenčkovih. Čudovita barvita grafika, takšna kot v risanki, se med vso igro lepo dopolnjuje z glasbo v ozadju. Igra je ravno prav zahtevna in težka, z nekaterimi popolnoma novimi zvijačami na vseh štirih stopnjah.

Če so ti risanke pri srcu, pravzaprav pa četudi ti niso, je to igro vredno kupiti. Nedvomno je ena najboljših ploščadnih iger, ki so trenutno naprodaj.



Val d'Isère CHAMPIONSHIP



Povečuj hitrost!



Pazi spodaj!

Dober den, dame in gospodje! Dobrodošli v zamrznjenih širjaveh Val D'Isera, kjer pričakujemo preznik zimskih športov in neverjetne akcije elpskih smučarjev v tem prelepem okolju. Temperature ne smučiščih je zelo nizke, vender nem je vroče in zastaje nem dih, ko gledemo veščine, ki so nam jih prikazali zbrani smučarji in deskarji. Drzno se spuščajo po strmih pobočjih gore z neverjetnimi hitrostmi! Lahko se odločite za smučanje ali vožnjo z desko - v obeh disciplineh lehko tekmujete, trenirete, ali pe se semo za zabavo spuščate po smučiščih. Vsak bo tu našel nekej zase. V obeh disciplinah so tri tekmovanja.

Slalom

Slalomska takma zahteva brezhibno delovanje nog, da lahko zvoziš vsa vratca na strmini in dosežeš najhitrejši možni čas Če zgrešiš vratca dobiš časovno kazen, ki se prišteje k tvojemu končnamu času



Previdno pri slalomu!

Veleslalom

Ta tekma je mešanica slaloma in smuka Potrebna je dobra splošna zmogljivost, da si konkurenčen Vratca so postavljena bolj narazen, proga je ovinkasta in nevarna in ni revna kot pri slalomu.

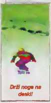


Veleslalom je verjetno najbolj tvegana izmed vseh disciplin.



Smuk

Če se navdušuješ nad hitrostjo in imaš rad razburljivo vožnjo, je tole prava disciplina zate Pred teboj ja dolga in nevarna strmina, štoparica odšteva sekunde, torej se le dobro skloni in pazi, da se ne zaletiš v drevesa ali skale



Drži noge na deski!

Problem s snegom

Ne glede na snežne razmere, ki zadnja leta niso vedno ugodne za smučanja, lahko ob tej fantastično vznemirljivi igri do skrajnih zmožnosti preizkusiš svoje reflekse in sposobnost presoje



Kirby's Pinball Land



Kirby se je vrnil! Tokrat jo je mahnil v neznano in se spoprijel z vsemi zvijačami, pastmi in presenečenji dežele Pinball (Opomba pin-ball machine = igralni avtomat s kovinskimi kroglicami, s katerimi moraš zadeti različne figure na igralni površini / "fliper")

Kirbyev nasprotnik je spet kralj Dedede Če želi Kirby premagati kralja in njegove privržence, mora sam postati kovinska kroglica in si izboriti prosto pot skozi tri dežele Pinball V vsaki od teh dežel te čakajo "odštekane" pojave in nagrade

Ker pa mora biti vse skupaj zelo zapleteno, je vsaka od dežel razdeljena na tri stopnje Vsako stopnjo varuje Stopenjski šef (Level Boss), ki ga moraš premagati, preden Kirby lahko nadaljuje Šele ko preideš skozi vse tri dežele lahko Kirby končno sreča samega kralja Dededeja

TRI DEŽELE





Kirbyevo poslanstvo je razdeljeno na tri dežele v Pinballu Wispy-Woods Land Krack Land in Poppy Brothers Land V vsaki deželi je zbirka različnih in zastrašujočih likov Bounders (Telebani), Twisters (Sleparji) Kaboos Drain Stoppers Cappys Slippys Kirby Triplets (Kirbyevi trojčki), Mummy Balls, Gordows, Roller Switches in drugi Ko končaš osnovne stopnje, dobiš tudi nagradno igro

NASVETI ZA IGRANJE

Zapore so izredno pomembne za Kirbyevo preživetje, saj preprečujejo da bi se Kirby odkotalil iz igre Kljub temu bodi pazljiv in hiter, ker zapore delujejo le kratek čas

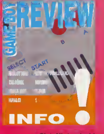
Učinkujejo samo takrat, ko gre Kirby mimo vrtljivega stikala (Rollover Switch)

Do šefa na vsaki stopnji pa lahko prideš s posebnimi zvezdami, ki se pojavijo šele ko uničiš vse tri Cappyje Ko greš skozi odprtino na vrhu ekrana, se avtomat zavrti kar povzroči da se različni predmeti pojavijo poleg Slippyja Nekateri predmeti so koristni drugi pa ti ne bodo ravno v pomoč

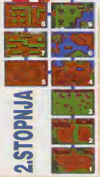
Če Kirby pade z osnovne stopnje, je odskočna deska dobrodošla pomoč Kirby ima tako še eno priložnost Če pritisneš gumb A ob pravem času, lahko Kirby skoči nazaj na osnovno, srednjo ali najvišjo stopnjo dežele Pinball Ta trik uporabljaj varčno, saj je njegovo delovanje pri vsakem življenju omejeno Všeč ti bo tudi to da lahko igro kadarkoli shraniš v spomin Tako ti po treh ali več urah igranja ni treba vsakič znova začeti na začetku določene stopnje

Kirby's Pinball Land je divja igra pri kateri si boš vedno znova rekel Samo se enkrat moram poskusiti!" Številni bonusi zanke zvijače in nevarnosti te bodo kar za nekaj casa zasvojile









Neumni, kozlozobi tovariš potrebuje pomoč pri svojem zahtevnem iskanju Zato, da bi mu pomagali najti srečo, smo se odločili, da vam priskrbimo popoln načrt in rešitev za prvi dve stopnji Zdi se, da marsikomu povzročata veliko težav; če ne morete premagati začetnih stopenj, kako se boste potem spopadli z ostalimi prekenjenimi ugankami?

1. SLIKA:

Prva soba je čisto enostavna Vse, kar moraš storiti, je tole oditi skozi vrata na vrhu stene Če te začno nadlegovati pirati, jih kar zbriši, tako da vržeš sodček

2. SLIKA:

Še ena enostavna soba na drugi stopnji Greš naravnost navzgor po sobi mimo otočana Tokrat ni sovražnikov, ki bi te ogrožali

3. SLIKA:

Soba s stikalom in bloki pojdi do drugega bloka z leve in ga brcni v levo nato gor na njegovo stikalo Privzdigni oddaljeni desni blok, levi blok brcni v desno, nato navzgor Pojdi k levemu bloku in ga brcni gor Zdaj premakni preostali blok v desno nato navzgor nato v desno in zopet gor Tako boš pogasil ogenj ki bruha iz malikovih ust, in boš lahko zapustil sobo skozi zgornja vrata.

4. SLIKA:

Če hočeš zapustiti sobo moraš pobiti vse zlobneže Na začetku pograbi sidrno zanko in zapusti sobo skozi vrata na levi

5. SLIKA:

Pobij vse zlobneže in pograbi življenjsko pomembno desko Nato pojdi skozi desna vrata preden greš v naslednjo sobo

6. SLIKA:

V tej sobi si boš zmočil noge, če ne boš previden S pomočjo sidrne zanke prečkaj reko in ubij pirate Zdaj uporabi desko in popravi most prečkaj ga in brcni zgornji blok v levo Vzemi klešče in razmakni bloke na levo in desno Spodnji blok potisni v desno in pojdi preko mostu Odstrani blok s poti in primi čudoviti svetleči se ključ

7. SLIKA:

S puško pobij vse kače in si očisti pot do izhoda na vrhu sobe

8. SLIKA:

Z rastlinami pobij zlobneze vendar pazi na bloke Čim jih brcneš, začno utripati Preden eksplodirajo hitreje utripajo in postanejo rdeči Skušaj priti do izhoda na desni

9. SLIKA:

Pobij pirate, nato odkleni vrata Odstrani rastline na zgornjem desnem koncu in si pomagaj s sidrom, ko preckas reko Preden zapustiš sobo skozi na novo odprta vrata, na majhnem otoku vzemi novo puško in ključ

10. SLIKA:

V tej sobi je še ena uganka z bloki Spodnji blok brcni v desno, zopet desno, nato navzdol Nato zgornji levi blok potisni v levo in gor Ko je na svojem mestu porini srednji zgornji blok navzdol, nato v levo, nato navzdol in zopet v levo, nazadnje pa ga še enkrat brcni navzdol Zdaj je ostal en blok, ki ga je treba potisniti v desno, desno navzgor, in nazadnje navzgor Tako imaš prosto pot do izhodnih vrat na desni

11. SLIKA:

Utreti si moraš pot skozi kotalače se konice in priti pred topove Če držiš roke v zraku, lahko ujameš bombe ki jih izstreljujejo Čim si ujel bombo jo vrzi nazaj v top To moraš storiti dvakrat, da top uničiš Ko si oba topova vrgel v zrak odkleni vrata in odidi

12. SLIKA:

Sodčke ki ležijo naokoli zmeči v pirate Nato vzemi lopato in koplji v vrtu, da najdeš nekaj zelo koristnih predmetov, ki ti prinesejo bonus Ko si jih nabral, poberi ključ in odidi skozi izhod na desni

13. SLIKA:

Brcni bloke s poti in vrzi sidrno zanko da narediš most preko globeli Zdaj pojdi v sobi desno od topov, da dobiš drugo sidrno zanko Vrni se na ta zaslon in prečkaj globel Odmakni bloke s poti in uporabi novo sidrno zanko da prižgeš stikalo na steni preden ga uporabis za prečkanje naslednje globeli

14. SLIKA:

Utri si pot do izhoda na vrhu sobe Uporabi votline v steni, da se izogneš piratom, ki se valijo proti tebi Ko si stopil skozi vrata se znajdeš pred zadnjo preizkušnjo

15. SLIKA:

To je zlobnež ki bruha ogenj Bodi v varni razdalji in mečl sodčke vanj Ko ti jih zmanjka, se pojavita dva domorodca in ti mečeta sodčke, da jih uporabiš kot strelivo Skušaj se izogniti plamenom in približno desetkrat udari zlobneža da ga uničiš

SNES TIPS

SELECT START

KASLOV IGRE	GOOF T
ZALOŽNIK	CAPCOM
VRSTA IGRE	PUSTOLOVŠČINA/UGANKA
IGRALCI	1

INFO

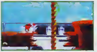


Cool Spot

Najbolj frajerska pika na svetu, Cool Spot, ima zdaj svojo igrico za Super Nintendo in vsakdo lahko sodeluje pri njenih pustolovščinah. Mali mladenič, ki pozdravlja s steklenic in pločevink pijače "7-up" se je že malce naveličal igrati glavno vlogo v industriji brezalkoholnih pijač brez pravega priznanja. Zato je prekinil delo in zdaj uživa v brezdelju.

● PREVERBA PIKE ●

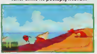
Kamorkoli gre pika velikosti Spota, povsod je nevernost, vznemirljivost, aventure in veliko zabave. Od trenutka, ko Spot skoči v igro, boš spoznal, da je to igra z veliko dogodivščinami po pravi meri. Težavnostne stopnje igrice so tako inovativne, da boš le stežka prenehal igrati.



Spot ima rad akcijo



Niker samo ne postopaj naokoli!



Pazi ne rakce!

● SLEPARSKE PIKE GREDO NA POTOVANJE ●

Spot mora potovati skozi mnogo različnih stopenj, ki so pred njim. Med potovanjem skozi vsako stopnjo mora zbrati določeno število pik. Razporejene so vsepovsod po prostoru in jih je včasih kar težko najti! Seveda so tu še razni predmeti, ki ti lajšajo potovanje in ti pomagajo zbrati najbolj izmikajoče se pike. Zračni mehurčki te ponesejo navzgor, plezaš po različnih vrveh in predmetih navzgor; na določenih stopnjeh so napihnjeni baloni, ki ti pomagajo temeljito raziskati višave.

● ŠKOLJKA TE PRESENETI ●

Nič ni bolj sproščajoče kakor pohajkovanje po obali. Žal pa moraš s Spotom opraviti delo, medtem ko se sprehaja vzdolž obale. Zapuščen ležalnik ti pomaga najti nekaj skritih pik, vendar ti rakovice in drugi rakci izredno otežujejo življenje.

● ČOFOTANJE NAOKOLI ●

Paziti moraš, ko se prebijaš skozi ribnik, skakajoč z lilije na lilijo. Če zdrsneš, končaš v pijači in tako izgubiš življenje. Sovražne žabe brizgajo vodo vate in moral boš najti pot iz ribnika v izredno negotovo področje.

● LOKOMOTIVA ●

Zdaj pa gremo na strah zbujajoče potovanje s pobeglo igračko - vlakom, ki piska po trgovini z igračami! Vsi na vlaku te hočejo dobiti in moral boš pošteno uporabiti noge, da se boš izognil vsemu, kar mečejo vate. Če ti to še ne povzroča skrbi, je nad vlakom majhna stvar, ki ti pomaga najti vse potrebne pike.

● VROČA PIKA ●

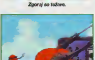
Ta igra te bo povsem zasužnjila, ker želiš premagati vse nadloge na napetih stopnjah. Na vsakem polju zberi potrebno število pik in nato poskušaj najti kletko, v kateri je drugi Cool Spot.



Premekni lokomotivo!



Zgoraj so težave.



SNES REVIEW

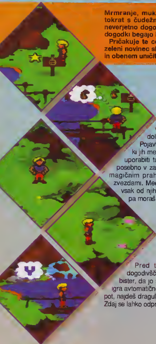
SELECT START

NASLOV IGRE	COOL
ZALOŽNIK	VIRGIN
VRSTA IGRE	PUSTOLOVŠČINA
IGRALCI	

INFO

Young Merlin

Mrmranje, muke in težave - to je mladi Merlin. SNES ti tokrat s čudežno zgodbo o čarovniškem vajencu ponuja neverjetno dogodivščino, v kateri te zlovešči in skrivnostni dogodki begajo in preizkušajo.
Pričakuje te cel svet čudežev in hudobnih sil, ko se kot zeleni novinec skušaš naučiti vseh trikov čarodejeve stroke in obenem uničiti vse zlo.



ČUDOVITI MERLIN

Ta mladi dečko bo skozi igro zrasel po velikosti in sposobnostih. Vendar mora obvladati določene veščine, da lahko preživi.

Pojavlja se orožje vseh vrst, največkrat so to zvezde, ki jih mečeš v nasprotnike. Proti vsaki nevarnosti je moč uporabiti tudi uroke. Najučinkoviteje uničiš nasprotnike - posebno v začetnih stopnjah igre - tako, da uporabiš torbo z magičnim prahom in jih zamrzneš, nato pa obmetavaš z zvezdami. Med potjo najdeš še dosti koristnih predmetov in vsak od njih bo v določenem trenutku zelo uporaben. Sam pa moraš uganiti, kdaj je tisti pravi trenutek.

MERLIN NAPREDUJE

Pred teboj je verjetno največja in nepozabna dogodivščina. Vse je odvisno od tebe, ali si dovolj zvit in bister, da jo spregledaš. Ko greš prvič na pot kot novinec, ti igra avtomatično da nekaj napotkov, kako startati. Čim stopiš na pot, najdeš dragulj. Vrzi ga v reko in kot orožje boš dobil zvezde. Zdaj se lahko odpraviš na potovanje

Poglej naokrog za drugimi koristnimi predmeti in jih zbiraj. Pazi se starega jeznega drevesa na vzhodu - s svojimi vejami ti bo hotelo metati okrog sebe. Z zvezdami poplačaj njegovo jezo in poberi dragulj, ki ga skriva. Malo dlje boš naletel na skupino rastlin, ki ti bodo hotele preprečiti prehod. Uporabi čarobni prah in takoj se znajdeš na poti v novo področje, kjer majhna bitja skušajo ustvariti napadalne merjasce. Ti merjasci lahko povzročijo pravo uničenje, zato čimprej zapusti to področje. Na tej stopnji igra doseže višek, ko se na zaslonu pokaže zastrašujoč ogromen gnusen merjasec.

Zdaj, ko si prestal prvo preizkušnjo, le pojdi naprej, novim dogodivščinam naproti. Poišči svetilko, ki je nekje skrita, in ti bo osvetljevala pot, ko najdeš vhod v rudnik. Brez svetilke bo tvoj prehod skozi rudnik skoraj nemogoč. Rudnik je pravi labirint hodnikov in nivojev, kjer stanujejo zlobni Vikingi. Občasno boš v rudniku zagledal z deskami zabita vrata, na katerih je napis "Danger". Te vratne odprtine ti omogočajo, da se potegneš v različne predele rudnika, vendar pazi, ker te včasih pogoltnejo neka skrivnostna bitja, skrita v temi. Temeljito preišči podaljšek rudnika, kjer najdeš življenjsko pomembne predmete. Eden od njih je kolo, ki ti omogoči, da uporabiš star rudniški voziček, ki ga boš našel.

Na tem delu moraš premagati še eno drevo, ki mlati z vejami, in rešiti izredno pomemben dragulj.



Merlinovi predmeti



S pritiskom na tipko "Select" kadarkoli prikličeš svoje premoženje in hitro ugotoviš, katere predmete si nabral med potovanjem in katere od njih bi lahko uporabil.

S pritiskom na tipko "L" ali "R" izbereš predmet, ki ga želiš uporabiti v zvezi s tipkama "Y" in "B". Med igro lahko s ponovnim pritiskom na tipko "L" ali "R" spremeniš predmet, ki ga želiš uporabiti.





Vemo, da vam je pri srcu igrica Street Fighter II. Toda zdaj se pripravite na najbolj željno pričakovano igrico za SNES in z njo na vsa čudesa skrivnostnega Vzhoda.

"Aladin", film Walta Disneya je hitro postal eden najuspešnejših animiranih filmov vseh časov in pritegnil ogromno gledalcev v kinematografe po vsem svetu. To je starodavna pravljica o dogodivščinah mladega Aladina, ki se pogumno odloči osvoboditi princeso Jasmine, ki jo njen zlobni oče Sultan proti njeni volji drži pri sebi.

Aladin mora dolgo in daleč potovati preko nevarnih polj, kjer je polno Sultanu vdanih izprijenih privržencev. Vendar ima eno prednost - čarobno svetilko in seveda tri želje, ki mu jih izpolni duh iz svetilke.

Vsaka stopnja je dogodivščina zase in zahteva neverjetno igralno veščino. Bolj ko se Aladin bliža svojemu cilju, bolj osupljive so kombinacije na posameznih stopnjah. Vedno bolj so zapletene, izzivajoče in zlovešče.



MESTO AGRABAH

Aladin začenja svojo epsko avanturo. Hodi po prepolnih, hrupnih ulicah Agrabaha. Na ulicah so trgovci, videti pa je tudi mnogo krutih razbojnikov in zlobnih lokostrelcev, ki samo čakajo da ti prekrižajo pot.



Zberi čim več dragocenih kamnov, ki jih najdeš. Vedno si vzemi čas, da pogledaš, kaj je skrito v vazah in skrinjah ob poti. Temeljito preišči stavbe, uporabi police in stene, da splezaš nad ulico, kjer boš našel veliko zanimivih in koristnih predmetov.

Morda se boš moral spopasti z enim od Sultanovih stražarjev, ki budno pazi na princeso. Navdušeno vrti zakrivljeni meč, vendar ga ni težko prelisičiti in s princeso lahko pobegneta.

JAMA ČUDES

Aladin se znajde zaprt v celici, globoko v grajskih podzemeljskih ječah Sultanove palače. Star možakar mu ponudi svobodo, če ga bo spremljal do Jame čudes. Aladin izkoristi priložnost in zdaj moraš najti varno pot skozi neizmerno veliko, temno in umazano jamo.

Na plavajočih deblih potuješ preko podzemeljskega jezera. Seveda si lahko predstavljaš, da je to zelo nezanesljivo in moraš biti izjemno previden. V jami je veliko skrivališč in špranj, ki jih je vredno preiskati, saj so v njih posebni predmeti. Uporabi stalaktite, ki visijo s stropa jame, da se zavihtiš preko razponov med špranjami. Z jabolki se ubrani pred netopirji, ki letajo okrog tvoje glave.

JAMA SE RUŠI

Ko sta dosegla konec Jame čudes, se Abu dotakne dragega kamna. Jama se prične rušiti in Aladina moraš varno popeljati iz podirajoče se jame. To je zelo težavno, ker moraš hiteti - slika na zaslonu se samodejno pomika naprej, torej nimaš časa pohajkovati.



Uporabi vse veščine, ki si jih pridobil na prejšnjih poljih, da varno vodiš Aladina. Potovanje skozi preostanek jame se nadaljuje na čarobni leteči preprogi - da ti gredo lasje pokonci. Za petami ti je val raztopljene lave, nad tabo in pod tabo; pa so ostro zašiljene skale, ki se jih moraš ogibati.



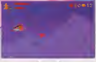
V DUHOVI SVETILKI

Ko sta končno uspela varno pobegniti iz podirajočega se dela jame, se Aladin in Abu znajdeta zaprta v jami. Vendar je prekanjeni mali Abu uspel obdržati čarobno svetilko. Aladin z rokavom obleke podrgne po svetilki in duh se





prikaže. Povabi Aladina, naj gre z njim v svetilko. In tako se prične naslednja stopnja igre. Notranjost svetilke je prepolna puhastih oblakov. Igra je izredno zapletena. Uporabi plavajoče ploščadi, balone in vzmeti, da premagaš neverjetne ovire.





V PIRAMIDI

Z duhom ob strani Aladin spet zajaha čudežno preprogo, zapusti Jamo čudes in poleti nazaj proti Agrabahu. Toda Abu po nesreči pade s preproge! Ko se Aladin spusti, da bi ga rešil, ugotovi, da je Abu zbežal v starodavno piramido. Aladin se odpravi v piramido rešit svojega malega tovariša.

S sten piramide padajo slapovi vode. To hudo otežkoča napredovanje, ker bredeš po robovih piramide. Izginjajoče police, zibajoče se verige in premikajoče se ploščadi preizkušajo vsak gram Aladinove sposobnosti in tvojih živcev.

LETEČA PREPROGA

Aladin je uporabil eno od svojih želja in postal polnopraven princ, kar pomeni, da se sme vrniti v Agrabah in prositi za princesino roko. Aladin in princesa zdaj letita na čarobni preprogi na čudovito romantično potovanje po nočnem nebu nad Agrabahom, ki ga ožarja sij bleščečih dragih kamnov.

JAFARJEV PADEC

Zlobni Jafar, ki je zdaj gospodar svetilke, zasenči mir in spokojnost kratke romance mladega para. Z magično močjo svetilke prežene Aladina na konec sveta. Vendar se naš junak ne vda kar tako in se s svojim pomagačem Abujem na leteči preprogi vrne v Agrabah, da poišče Jafarja. Hoče se spopasti z njim in rešiti princeso.

KONČNI SPOPAD

Jafar lahko uporabi še svoj zadnji trik. Če se želiš zopet srečati s princeso, moraš uporabiti vse veščine in energijo, da končno obračunaš z Jafarjem. Tokrat se boš znašel v dvoboju z zlobno kačo, sredi žareče jame, ki grozi, da te pogoltne.

Kako se bo zgodba končala?





Street Fighter ni samo hitrejši kot kdajkoli poprej, ampak tudi zahteva celo vrsto novih borilnih tehnik, če želiš postati največji šampijon.



[illegible] Vsak igralec ima svoje smrtonosne napade.



NAPIS: [illegible] dokler niso omamljeni.



NAPIS: Potisni jih nazaj v kot in udarjaj po njih, dokler se ne zrušijo.



NAPIS: Če v zraku uporabiš brco, te bo ponesla nad sovražnikove projektile.

V BOJ!

Da ne boš vedno do kraja zmlet v krvavo kašo, smo pripravili nekej koristnih napotkov v pomoč pri tvojih boksarskih prizadevanjih. Skoraj vsak igralec ima svoj način, kako brez večjega napora izbrisati nasprotnike. Pravi trik pa je da ugotoviš, kateri igralci najbolj smrtonosno napadajo. To, kar sledi, je mali leksikon o nekaterih najmočnejših bojevnikih v igri.



NAPIS: [illegible] napadu na dan [illegible] povzroči dvojno škodo.

E.HONDA

Novi storočni udarec je najbolj uničujoč E.Hondin napad. Ključ vsega je v tem, da nasprotnika udariš z dvema močnima udarcema in postane omotičen.



NAPIS: Bisonovi specialni gibi so lahko uničujoči.

Ko je še vedno omamljen, stopi zraven in prični s storočnim udarcem. Prični se pomikati proti sovražnikom in jih udarjaj nazaj preko ringa. Ugotovil boš, da jih lahko pritisneš ob steno in jim v nekaj sekundah odvzameš vso energijo.

SAGAT

Glede na svojo velikost Sagat ni najhitrejši izmed igralcev, kadar pride do bitke v zraku. Vendar to nadoknadi z dolžino in močjo svojih strašnih nog. Sagatova močna brca, ki učinkuje na različnih nivojih, če je pravilno uporabljena, je najbolj uničujoč napad.



NAPIS: Skoraj v vsakem napadu nizko zdrsni.

Medtem ko skoči in leti po zraku, brca lahko služi za to, da ponese Sagata preko kakršnihkoli sovražnikovih projektilov. Omogoča ti tudi, da od daleč ustrelis sovražnika.

Najbolj smrtonosen je Sagatov napad ne osnovni stopnji, ker povzroči dvojno škodo. Ko dvigne koleno, sovražniku odvzame energijo, temu pa sledi drugi udarec z močno brco v glavo. Edina igralka, na katero to nima popolnega učinka, je Chun-li. Tako majhna je, da drugi udarec ponavadi leti nad njeno glavo.

M.BISON

M.Bison je bržkone najhitrejši in najbolj zloben izmed vseh bojevnikov. Razen njegove znane škarjaste brce in psiho-stiskalnice je Bisonov drugi nevarni napad drsajoča brca. Ta je najbolje uporabljena v kombinaciji z močno brco, ki omogoča Bisonu, da nizko zdrsne skoraj v vsakem napadu in povzroči škodo, preden pobegne. Edino na to moraš pazití, da se lahko izmakneš sovražniku, kadar uporabiš tak premik. Ker je Bison malce počasen pri umiku, se včasih izpostavi protinapadu.

SNES TIPS

SELECT START

NASLOV IGRE	STREET
ZALOŽNIK	CAPCOM
VRSTA IGRE	AKCIJA
IGRALCI	1

INFO

PLOK



Dodatni Plok.

Plok je izredno vsestranski in okreten igralec, ki živi v groteskni in zasanjani deželi, kjer vsak dan najavi novo in vznemirljivo dogodivščino za našega priljubljenega heroja.

Nekega lepega jutra se prebudi in ugotovi, da je nekdo izmaknil



Zberi toliko školjk, kolikor je mogoče.

zastavo, ki je tako ponosno plapolala s strehe njegovega doma. Odločen, da jo dobi nazaj, jo gre iskat. Velika dogodivščina se tako prične



Poberi dragi kamen z energijo!

NAVZGOR PO DROGU

Plokovo potovanje te vodi preko mnogih usodnih in čudovitih nivojev, medtem ko iščeš izginulo zastavo. Na poti se bo pripetilo mnogo čudnih stvari. Plok večkrat misli, da je že našel zastavo, potem pa odkrije, da so ga potegnili za nos. Med potovanjem je dosti reči, ki jih Plok lahko opravi sam, da bo potovanje bolj koristno.

ŠKOLJKE

Zbiraj školjke, da s tem pridobiš dodatnega [illegible] školjka [illegible] vredna zate [illegible] vrhu zaslona [illegible] Plokove glavo. Ko [illegible] glave počasi [illegible] je glava [illegible] dobiš dodatnega Ploka [illegible]



Pojdi v darila!

DARILA

Občasno naletiš na lepo zavito darilo. Plok naj zakorači noter in nagrajen boš s tem, da si naš junak privzame novo, začasno identiteto. Dve izmed njih sta Plok-boksar in Plok-lovec s puško.

ZELENI DRAGULJI

Zeleni dragulji bodo dopolnili Plokovo življenjsko kapaciteto, kar je izredno dobrodošlo, če si bil v težavah in se ti kapaciteta izteka. Torej vedno budno pazi, kje bi našel dragulje, kar ni tako lahko.

[illegible]

Med potjo boš opazil veliko smerokazov, ki te usmerjajo, kam iti. Vendar ti niso vsi v pomoč, ker skrivajo jezno glavo, ki pljuva skale vate. Izogibaj se jim in mahaj z udi, da potolčeš glavo. Ko jo uničiš, ti zapusti ogromen dragulj, vreden 1000 točk, ko ga pobereš.

[illegible]

Konec vsake stopnje je označen z zastavnim drogom. Enostavno pojdi vanj in tako zaključi stopnjo, Plok pa bo dvignil zastavo za konec tega dela igre.



Kje je zastava?

Veliko je negotovosti in vznemirjenja, ko čakaš, da se Plok prikaže. Če si pravi navdušenec, boš resnično užival nad Plokovim nenavadnim videzom, ko raziskuje nove dežele in se odpravlja na nove dogodivščine, ko išče svojo izginulo zastavo.

SNES TIPS

NASLOV IGRE	PLOK
ZALOŽNIK	NINTENDO
VRSTA IGRE	PUSTOLOVŠČINA
IGRALCI	1

INFO

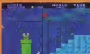
SUPER MARIO ALL STARS

V Mariovih All Stars svetovih je vse polno majhnih trikov in šibkih točk. Veliko jih je moč najti v izvrstnih Lost Levels. V pomoč vsakemu ljubitelju Maria, smo v klubu Nintendo porabili kar nekaj ur na sestanku z nekim



V Mariovih svetovih je skritih mnogo trikov.

italijanskim vodo instalaterjem, da bi ga prepričali, naj nam razkrije nekaj svojih skrivnosti. Vam v zabavo je tu nekaj skrivnosti, ki nam jih je zaupal.



Skoči na modre stopnice, da boš lahko poskakoval skozi stopnjo.

SVET 1-1

Takoj, ko startaš na prvi stopnji, se pojavita dve vzporedni vrsti lomljivih blokov. Pojdi do nižjega prvega bloka in skoči nanj, da ga prelomiš. Tako se razkrije nepremagljiva zvezda, skoči nanjo in jo zgrabi.



Odkril boš skrito cev v svetu 1-2.

SVET 1-2

V drugem delu Sveta 1 sta dva priročna trika, ki ju uporabi. Prvi trik - lahko skočiš na modre stopinje približno na polovici poti skozi to ravnino. Zdaj lahko tečeš po vrhu ravnine in se izogneš večini nevarnosti iz te stopnje.

Drugi koristni trik je Warp Zone skozi Svet-2, ki je skrita na tej ravnini. Da bi se ji približal, moraš priti na premikajoče se ploščadi, ki so tik nad koncem cevi ravnine. Čim premikajoča se ploščad prispe do vrha zaslona, steci in skoči na desno, da pristaneš na modri polici na vrhu zaslona. Ko si na vrhu te ploščadi, steci na desno, da odkriješ še eno skrito cev, ki te potegne naravnost skozi Svet-2.

SVET 2-2

Na pol poti skozi to stopnjo je na sredi v zraku cev. Zdi se skoraj nemogoče, da bi jo dosegel, čeprav videz lahko vara. Če stojiš čisto na



Skoči levo navzgor; pojavil se bo še en blok.



Skoči z roba ploščadi navzgor. Odkril boš skrivni blok.

robu ploščadi in skočiš v zrak, lahko odkriješ skriti blok. Skoči nanj, nato na levo, da odkriješ še en skriti blok. Zdaj lahko stojiš na njem in se varno odženeš na cev. Vendar pazi, kajti mala gnusna Mariova mesojeda rastlina se pripravlja, da se požene proti tebi, ko boš v zraku.



Zadeni prvi blok v spodnji vrsti.





Road Runner Death Valley Rally

Da bi igro začel s 75 življenji, pritisni na naslovnem zaslonu hkrati LEVO, SELECT, DESNO, Y in START. Ko se pojavi "Zippety Splat", pritisni tudi še na tipko X.



SUPER MARIO WORLD



Če igrata v dvoje, poskušajta vendar enkrat pritisniti na L ali R, če se Mario in Luigi na zemljevidu nahajata na istem mestu. Pojavil se bo majhen zaslon. Če zdaj pritisneš na B, lahko eden od bratov drugemu odvzame eno življenje, če pritisneš Y, jih lahko spet vrneš. V primeru, da sta nastopila drug proti drugemu, lahko pride do pravega boja!

SIMCITY

Mnogi imate precej velike težave s financami mestne blagajne. S to zvijačo lahko na mah rešimo vse probleme. Postavi davčne stopnje in prispevke na ničlo. Izdaj ves denar iz decembrskega proračuna. Ko se pojavi proračunski zaslon, pritisni in drži tipko L. Pojdi iz zaslona, medtem ko pritiskaš na tipko L, in se hitro vrni nazaj v zaslon. Povišaj prispevne stopnje na 100% in pri tem ne izpusti tipke L. Zapusti proračunski zaslon in končno izpusti tipko L. Zdaj lahko porabiš 999 999 $. Sijajno, kajne?!!

Da bi pri igri Sim City dobil še več zemljevidov, izberi "novo mesto" in poljuben zemljevid od 1 do 999. Pojdi na zemljevid in prikliči Goto-menu. Namesto, da zemljevid shraniš, spet izberi "novo mesto" in imel boš dostop do 1 998 različnih zemljevidov.

BATMAN RETURNS

Na naslovnem zaslonu izberi opcijo in pritisni Start. Zdaj pritisni na drugem kontrolerju GOR, GOR, DOL, DOL, LEVO, DESNO, LEVO, DESNO, B in A. Po glasbi lahko ugotoviš ali je zvijača delovala ali ne. Zdaj uporabi kontroler 1 in pojdi na opcijo "REST". Zdaj lahko nastaviš do devet življenj.

TINY TOONS 2

Montana je odprl novo kinodvorano v mestu in ujel v past vse naše najboljše Toonove junake iz različnih filmov. Moraš jih rešiti z mest, kjer so ujeti. Da bi pomagali Busterju in njegovim pajdašem na prostost, smo pripravili še ena navodila za igralce v slavnem klubu Nintendo.



NAPIS: Brcni podgane, da jih omamiš.



NAPIS: Skoči na podganje glave, da dobiš korenje.





NAPIS: Pazi na nevarne škatle.

PODGANE

Podgane lahko premagaš na dva načina. Najhitreje to opraviš tako, da jih brcneš in jim odbiješ glave medtem ko so omamljene. Drugi način je precej bolj donosen in nevarnejši. Enostavno skočiš na podganjo glavo, ne da bi podgano prej omamil, in nagrajen boš s korenjem. Bodi pazljiv, kajti če jih udariš kamorkoli drugam kot neposredno v glavo, te bo to stalo eno srce energije.

PODGANE S ŠKATLAMI

Te so precej bolj nevarne kot navadne podgane, ki tekajo po mlinu. Razen običajne nevarnosti, da izgubiš energijo, kadar se jih dotakneš, podgane tudi mečejo vate grozeče škatle. Izogneš se jim tako, da počakaš, dokler ne vržejo škatel, potem skočiš stran, se v zraku obrneš in pristaneš na istem mestu. Podgane potem uničiš ali pa se jim ogneš tako, kot če bi bile navadne podgane.

KAMNITE STOPINJE

Različne kamnite stopinje povzročajo mnogo problemov na različnih stopnjah. To so police, ki pošiljajo ogromne skale, ki poskakujejo za teboj, čim začneš hoditi navzdol.

Najvarneje se spuščaš, če počakaš na prvo skalo na koncu prve police. Ko je že tik za teboj, skoči v zrak in nazaj ter pristani tik za skalo. Zdaj moraš storiti nekaj, kar zveni blazno, v resnici pa je čisto varno. Zasledovati moraš to skalo vse do dna. Če boš tik za njo, te druge skale ne bodo mogle ujeti. To je v redu vse dotlej, dokler ne skočiš proti izhodu. Čim pristaneš, moraš biti pripravljen, da ponovno skočiš v zrak. Tako se izogneš drugima dvema skalama, ki se kotalita za teboj in te ubijeta, ko zadeneta v izhodna vrata.





NAPIS: Odskoči stran, ko vržejo škatlo proti tebi.



NAPIS: Pazi na skale, ki poskakujejo za teboj.

POPULOUS

Bolj ko igra napreduje, vse težji postajajo svetovi. Zato ti želimo pri napredovanju pomagati z nekaterimi gesli.

Svet 11: NIMIHILL
Svet 25: QAZITORY
Svet 51: BUGWILLIN
Svet 77: RINGOXMET
Svet 101: SCOGBBOY
Svet 121: QAZIKEBAR

The Addams Family

Če izgubiš življenje, moraš preprosto zelo hitro pritisniti hkrati na tipke A, B in Select, nato pritisni Start, da boš obnovil svojo skupno energijo.

Game Boy Mario's Top Tips



Bill & Ted's Excellent Adventure

Gesla

2 Stopnja 555 4239 3 Stopnja 555 6767
4 Stopnja 555 8942 5 Stopnja 555 4118
6 Stopnja 555 8471 7 Stopnja 555 2989
8 Stopnja 555 6737 9 Stopnja 555 6429
10 Stopnja 555 1881



Gargoyle's Quest

Tu so gesla za [illegible] veliko težavé.

Stopnja 1 K8EB HWA7 Stopnja 2 JXAH [illegible]
Stopnja 3 WPXD 4BGO Stopnja 4 D57A G[illegible]O
Stopnja 5 9FJA TLJA

Da bi takoj prodrl v zadnje območje igre, vstavi geslo KKKK KKKK

Castlevania II

Kot geslo vstavi dve sveči in potem dve srci in dobil boš devet dodatnih življenj.

Gesla

Crystal Castle - prazno, sveča, srce, srce
Rock Castle - sveča, srce, srce, kristal
Plant Castle - sveča, srce, kristal, kristal
Cloud Castle - srce, srce, kristal, prazno
Showdown - kristal, srce, sveča, srce

PROBOTECTOR

Želiš pri tej igri odkriti izbiro stopenj? Pritisni na naslovnem zaslonu GOR, GOR, DOL, DOL, LEVO, DESNO, LEVO, DESNO, B, A, B, A, nato START. Zdaj zaslišiš zvok. Za izbiro stopnje uporabi puščico, da boš z igro lahko začel, pritisni na start.

Da dobiš nekaj dodatnih življenj, pritisni na naslovnem zaslonu štirikrat navzgor, štirikrat navzdol, štirikrat na desno in štirikrat na levo. Potem pritisni na start.

BATTLE OF OLYMPUS

Tukaj je geslo, s katerim dobiš vse možne predmete

BFFXVNXQNLS8K
CM2FHUX4GW5ZD

Prince of Persia

Da bi dosegel zadnjo stopnjo - številka 13 -, vstavi naslednje geslo: 770 27514.

Garfield

Kaj? Garfield še vedno ni našel poti iz labirinta? Tu so gesla za prvih dvajset stopenj, da boste lažje rešili Garfielda.

LFBD VCSB
TRFF ZFRG
NGSF QDCZ
KCNG TRBD
LGCK WGRD
TCMF RBCN
NBMF GPBL
RBCT RCNG
FCRF YBRD
SGNG GGLD



Firefighter

Nadeli smo si azbestne obleke in se vrgli v ogenj, da bi za vas našli naslednja gesla za igro Firefighter.

Q113PMQ PNMTCZS
X244DDS PLFDKFO
VWYHDN3 KJJ35RN
NMW33QZ LBXX55S

Snoopy's Magic Show

Za višje stopnje te zabavne igre, vam tu dajemo v pomoč nekatera gesla:

20 Stopnja XQ1A 35 Stopnja TTQT
40 Stopnja BTND 50 Stopnja V5K2

Turtles 3
Radical Rescue



Leto dni zatem, ko je bil premagan Shredder, je nekdo ugrabil Želve in le Michelangelo jih lahko reši. Vsekakor najbrž ne bo prišel kaj daleč brez namigov, za katere poskrbimo mi, prijazni fantje iz kluba Nintendo.



Nekdo je ugrabil Želve.

ZVIJAČA S PIZZO

Od časa do časa smeš ponovno uporabiti zelo uporaben mali podvig – stari trik s prikazujočo se pizzo. S tem si v igri povečaš energijo in število življenj.

Vse, kar moraš storiti, je to, da najdeš zaslon z veliko pizzo in jo pobereš. Zdaj pojdi z zaslona in takoj se pokaže



Samo Michelangelo jih lahko reši.

naslednja slika. Ko si to storil, se vrni na zaslon s pizzo, ki se magično zopet pojavi. Na ta zaslon se lahko vračaš, kolikokrat hočeš in do kraja napolniš svojo energijo.

Vsepovsod po labirintu so številni vodje, ki jih moraš potolči, da napreduješ po blodnjakih. Vsak ima poseben vzorec



Zagrabi pizzo in zapusti zaslon.

napadanja. Dokler ne veš, kako bo vsak od sovražnikov reagiral, boš kaj hitro postal želvja juha. Najbolj prekanjen je vodja Cat Burglar, ki ga moraš na vsak način premagati, da boš imel kaj upanja na nadaljevanje reševalne akcije tvojih tovarišev želvakov.

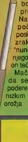
CAT BURGLAR

Cat Burglar je maček v pravem pomenu. Napada na vse mogoče načine in vsak napad ti z enim gibom vzame vsaj pol energije.



Pazi na mačkovo vzmetno pest.

Maček napada s pestjo, nataknjeno na vzmet. Lahko uganeš, kdaj približno jo bo izstrelil, ker prej začne mahati z desno šapo. Pest seže do konca zaslona, torej se izogneš le tako, da se skloniš in ti pest poleti tik nad glavo. Drugi mačkov napad je tek preko zaslona. Dvakrat bo poskočil v zrak, preden se požene. Napad preživiš, če počakaš, da drugič poskoči, nato pa skočiš v zrak; uporabiš svoj "nunchakas" in letiš nad njegovo glavo, medtem ko on teče pod teboj.



Mačka premagaš tako, da se mu približaš, ga podereš na tla in zadeneš z nizkim udarcem iz svojega orožja.



Ko dvakrat poskoči, bo stekel preko zaslona.





WARP ZONEN - Select prepoznaš po štirih belih pikah, ki so rezporejene v obliki križa.

Werpzone 1: vas bo prinesla iz tretje ne peto stopnjo. De bi dosegli to Warpzono, morate poleteti v bele točke, ki se nehajajo pred desetim kamnom.

Warpzone 2: ves bo prinesle iz četrte ne šesto stopnjo. Prebijte se do prvih padajočih ploščedi in skočite ne prvo. S ploščedjo se spustite 1 do 2 cm in potem skočite. Desno zgorej se bo pojavila Warpzona.

Warpzone 3: ves prinese iz šeste na osmo stopnjo. Na drugi sliki si morate utirati pot povsem v desno in tam boste našli Warpzono.

POMEMBNO: Če želiš uporebiti drugo in tretjo Werpzono, ne smeš prej uporabiti nobene druge zone.



KICKLE CUBICLE

1 stopnja	HmrM LhBg	16 stopnja	QXJW hJDq
2 stopnja	HPTI hNDJ	17 stopnja	RZJW LLCt
3 stopnja	JNCQ LBcr	18 stopnja	RFgf QSCg
4 stopnja	JQVm hSDr	19 stopnja	SbMG hBCf
5 stopnja	KaGT hhCC	20 stopnja	SGhZ LSCf
6 stopnja	KRdV LNDV	21 stopnja	TdQg LhCM
7 stopnja	LrFr hhCD	22 stopnja	THqh LfCH
8 stopnja	LSxR LJDa	23 stopnja	VfPx QbCr
9 stopnja	Mtld hLCZ	24 stopnja	VJld LfCQ
10 stopnja	MTPJ LICH	25 stopnja	WgXq LLDm
11 stopnja	MBah hVCh	26 stopnja	WKfV lnCZ
12 stopnja	NVQK LrCM	27 stopnja	Xhdr NSDX
13 stopnja	PChZ hLCW	28 stopnja	XLGR lnCX
14 stopnja	PWMG LICH	29 stopnja	ZjNp hhCd
15 stopnja	QDgX hLCV	30 stopnja	ZMCn LNDG

Hočete zavzeti posebno cono te igre? To je precej težko, ampak mi imamo slučajno vsa gesla, ki bi vam mogoče lahko pomagala!?



GREMLINS 2



[illegible] nepoškodovanega spravili mimo hudobnega sorodnika, je tukaj nekaj stopenjskih gesel

Stopnja 2-1 DXNH
Stopnja 3-1 NJJD
Stopnja 4-1 SHMC
Stopnja 5-1 NXRD

THE SIMPSONS BART VS. THE SPACE MUTANTS



Da bi se znašel na nagradnem zaslonu, pojdi preprosto med 2.00 in 4.00 v gledališče

BUBBLE BOBBLE

Če želiš poljubno izbirati stopnje, vstavi geslo DDFFI. Zdaj lahko s tipko A ali B izbereš željeno stopnjo.

Mario's Top Tips



Kdor hoče pri Addams Family zbrati ves denar, mora obvezno obiskati skrivne sobe. Poznate pot do štirih skrivnih sob?

Prve skrivna soba:
Skoči v črno sliko in pritisni na tipko B.

Druga skrivna soba:
Iz kuhinja prinasi vadro. Pojdi v kopalnico in potegni levo zgornjo vrvico. Pojdi pod prho in potam v jedilnico in pri kaminu pritisni na tipko B.

Tretja skrivna soba:
V ribniku plavaj povsam proti desni in se gibaj v smeri vijačnega ključa.

Četrta skrivne soba:
Skoči na levo stran omara in pritisni na tipko B.

Faxanadu



Faxanadu sodi med klasike na NES u Najtežja mesta so za mnoge igralce NES a še vedno skrivnost Radi bi ti pomagali priti preko najtežjih mest v ign Forepaw, pri treh izvirih in Masconu Prav tako bomo izdali, kako prideš do štirih prstanov

FOREPAW
Ce si dosegel Forepaw, si najprej kupi dolgi mec, Studden Mail (Studdenov oklep) in krilate čevlje Potem boš seznanjen s svojo naslednjo nalogo Trije izviri morajo zabrbotati V ta namen moraš zapustiti mesto

TRIJE IZVIRI
Najprej gres po stopnicah navzdol Ko si mimo male zgradbe na drugem zaslonu uporabiš krilate čevlje Našel boš prvi izvir

Zatem greš do Fortressovega stolpa V stolpu moraš najti guruja izvira (smer gor desno) in mu dati napoj Izvir bo spet zabrbotal

Guruju vzameš Joker ključ in zapustiš stolp Spet greš po stopnicah navzdol in naprej do majhne zgradbe Tam moraš uničiti zmaja in izviri bodo spet zabrbotali Pojdi zdaj do vodnjaka ter potisni njegov zgornji del in pot v svet megle je prosta

MASCON
Tu moras kupiti dve kladivi in se potem vrniti v Apolune, da boš levo od mesta kupil carobni ščit in Death Magle Nato se vrneš v Mascon in greš v stolp, da bi poiskal guruja V stolpu je nad gurujem obesek, ki pa si ga moraš najprej zaslužiti

PRSTANI
PRSTAN S SAFIRJI
Dobiš ga od guruja v mestu Elois Potreboval ga boš kot izkaznico pri kralju

PRSTAN IZ RUBINOV
Dobiš ga pri guruju tretjega izvira Z njegovo pomočjo lahko premikaš skale

PRSTAN IZ SAFIRJEV
Dobiš ga le če imas Bojno obleko (Battle Suit), Bojno čelado (Battle Helmet) in čarobno palico

DEMONSKI PRSTAN
Potem, ko imaš Dragon Slayerja ga lahko dobiš pri guruju

Tu najdeš vsa stopenjska gesla za to pustolovsko igro, ki je polna zvijač. Če na začetku vstaviš napis HELP ME, začneš z desetimi življenji, kar seveda stvar poenostavi. Tu so še nadaljnja gesla, ki jih lahko uporabiš z napisom HELP ME.



2. stopnja

╱	♥		
	♥		╱
		╱	

3. stopnja

✚			╱
	♥		♥
		╱	

Stopnja 4A

✚	✚		╱
	♥		
♥			

Stopnja 4B

	╱	╱	
		╱	╱
	╱		✚
♥		♥	

Stopnja 5A

	♥		╱
♥			
	╱	╱	
	╱		✚

Stopnja 5B

		╱	✚
			♥
✚		✚	

Stopnja 6A

	✚		╱
		╱	
✚	╱		♥

Stopnja 6B

♥	╱		
	✚		♥
✚			
		╱	

Stopnja 6C

	♥		
	╱	♥	
╱	♥		✚

Stopnja 6D

♥	✚		
	♥		✚
✚		♥	

Stopnja 7A

		✚	
		✚	╱
	╱		╱
✚		╱	

Stopnja 7B

	♥		
	╱	♥	
✚	♥		♥

8. stopnja

	╱	✚	
		✚	✚
	╱		♥
♥			

9. stopnja

	♥		╱
╱			
		╱	
╱	✚		✚

10. stopnja

	♥		╱
╱			
		╱	
✚	✚		♥

ADVENTURES OF LOLO 2



1. stopnja	2. stopnja	3. stopnja	4. stopnja
1 PPHP	1 PBPM	1 PYPL	1 PKPH
2 PHPK	2 PLPY	2 PMPB	2 HPPP
3 PQPD	3 PCPZ	3 PJPR	3 HHKK
4 PVPT	4 PGPG	4 PTPV	4 HQKD
5 PRPJ	5 ——	5 PDPQ	5 HVKT
5. stopnja	**6. stopnja**	**7. stopnja**	**8. stopnja**
1 HRKJ	1 KZKC	1 HDKQ	1 QVDT
2 HBKM	2 HYKL	2 HKKH	2 QRDJ
3 HLKY	3 HMKB	3 QPKP	3 QBD
4 HCKZ	4 HJKR	4 QHDK	4 QLDY
5 HGKG	5 HTKV	5 QQDD	5 QCDZ
9. stopnja	**10. stopnja**	**Zadnje geslo**	
1 QGDG	1 QTDV	VQTD	
2 QZDC	2 QDDQ		
3 QYDL	3 QKDH		
4 QMDB	4 VPDP		
5 QJDR	5 VHTK		



NES TOP TIPS



Gargoyle's Quest II

Ustavimo napad na Hotline .. tu so gesla za Gargoyle's Quest II

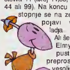
00400021 - 6021000
40404071 - 7142000
40404031 - 7162114
40504061 - 7202117
40504072 - 7222317
45514523 - 7242327
67738925 - 9404549
67737915 - 9564959



Tiny Toon Adventures



Z nekaj sreče boš povabljen v vesoljsko ladjo. Sicer pa lahko srečı tudi pomagaš!
Zbrati moraš liho število korenčkov, kı je hkratı tudi večkratnik števila 11 (torej 11,33, 55, 77, 44 ali 99). Na koncu preigrane stopnje se na zemljevidu pojavı vesoljska ladja.
Ali še krajše: pri Elmyri se pustiš ubiti in preprosto greš v vesoljsko ladjo, ki se tudi potem pojavı na zemljevidu.



Adventure of Link



Čisto na koncu, ko moraš premagati svojo lastno senco, se postavi povsem v zunanjost na levo stran zaslona in nenehno pritiskaj na tipko B. Tvoja senca te bo morda enkrat ali dvakrat zadela, ti pa naj bi medtem dosegel mnogo zadetkov.

Club Info

Nintendo slovar

Da bi vam olajšali razumevanje številnih posebnih izrazov, ki se redno pojavljajo na področju računaliških in video iger, smo sestavili naslednji mali slovar. Ta seveda zdaleč ni popoln in načrtujemo tudi nadaljevanje. Če katere od tujk ali katerega od posebnih izrazov ne razumete, nam preprosto pište. Radi vam bomo pomagali.

LOČLJIVOST

Ločljivost na celotnem zaslonu določajo slikovne točke (Pixel) in sicer v vodoravni in navpični smeri (npr 640 x 350 točk, to je 224 000 slikovnih točk) Čim višje je število teh točk, toliko boljša je slika, ki jo vidimo na zaslonu. Za razločnost je odgovoren video ali grafični chip Ta določa tudi število barv, ki jih lahko sočasno prikaže Pri Super NES-u imamo tri možnosti prikaza 256 x 224, 512 x 224, 512 x 44 Število barv, ki jih lahko sočasno prikaže, je pri Super NES-u 256 Dobimo jih iz palete 32 768 možnih barv Natačnost in pristnost neke grafike je torej odvisna od tega, koliko točk je na zaslonu vidnih in od tega, koliko barv lahko sočasno prikažemo

BIT

BIT je okrajšava za Binary Digit in označuje najmanjšo informacijsko enoto nekega računalnika, v katero razčlenimo vse podatke

BYTE

En Byte je setavljen iz 8 bit-ov Na začetku računalniške dobe, so v glavnem uporabljali 8-bitne računainike, kar pomeni, da so bile povezave znotraj računalika sestavljene iz osmih vodnikov, od tod izhaja, da je en Byte sestavljen iz osmih Bit-ov

CHIP

Pomemben element računalika Vsak chip ima posebno nalogo

REALNI ČAS

Z realnim časom je mišljena sposobnost računalnika, da v neki določeni igri obdela potek dogodkov šele v trenutku igranja Takšna igra je npr Starwing za Super NES, pri kateri se vsaka sekunda igranja na novo obdela in v pomnilniku nima dokončne oblike Prednost igre z realnim časom obdelave je, da se situacija igre razvija glede na tvoje krmiljenje, in da pride le redko do povsem enakih dogajanj

EPROM

Okrajšava za Erasable Programmable Read Only Memory Je element pomnilnika, ki ga lahko programiramo s pomočjo posebnih naprav Potem lahko informacijo samo prikličemo oz preberemo, ne moremo pa je zbrisati Zbrišemo jo lahko samo z posebnimi napravami za brisanje, s pomočjo ultra vijolične svetlobe

HARDWARE

Vsi vidni in oprijemljivi deli nekega računalnika, kot npr monitor, disketniki, procesorji, platine, elementi pomnilnika itd , sodijo k hardware-u To velja tudi za video igralne konzole Tu je hardware konzola s kontrolerji in zaslon

TOČKE (PIXEL)

To je umetna beseda, sestavljena iz Picture Element (torej element slike) Ena točka (pixel) je najmanšji prikazljivi element na zaslonu (točka zaslona)

RAM

To je okrajšava za Random Access Memory in označuje element pomnenja, na katerega lahko zapisujemo (= shranjujemo) in ga tudi ponovno prikličemo.

ROM

Okrajšava za Read-Only-Memory Na tem elementu pomnenja ne moremo ničesar shraniti, ampak lahko le prikličemo ali beremo Vsebina se vedno ohrani

SCROLLING

Vrtenje zaslona v štirih možnih smereh Glede na to, kako je neka igra programirana, se zaslon vrti sunkovito ali tekoče Tu velja, boljša je igra oz program, bolj mehko in tekoče je vrtenje

SOFTWARE

Software je nadrejeni pojem za vse programe in podatke, ki lahko delujejo v nekem računalniškem sistemu Te informacije lahko shranimo na diskete, kasete, trdi disk in polvodniške spominske elemente, kot npr RAM-e, ROM-e in EPROM-e

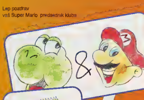


Club Nintendo Gra…

Dragi prijatelji!

Kar malo sem razočaran nad vami Predstavljam si vas, kako ždite ob toplih pečeh v toplih sobah in uživate zimsko lenarjenje Dobro vam bo delo če boste od časa do časa vzeli v roke papir in svinčnik napisali in narisali kaj lepega in zanimivega za našo revijo Zimski večeri so dolgi … torej pošlite svinčnike in barvice!
Kot vzpodbudo vam na teh straneh tokrat predstavljam prevedeno zgodbico, ki jo je napisal član avstrijskega Cluba Nintendo
Prosim vas tudi, da tisti, ki ste že člani kluba ne pošiljate prijavnic ob nakupu vsake nove igre saj nam takšne "dvojne" prijave naredijo veliko zmedo Dobrodošla pa so vsa pisma z različnimi vprašanji, na katera bom z veseljem odgovoril osebno ali pa v eni od naslednjih številk revije

Lep pozdrav
vaš Super Mario predsednik kluba



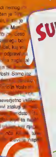




Mali Mario je postal velik

Nekoč daleč od Zemlje, v deželi [illegible] tudi nemogoče mogoče je bila v temnem [illegible] hišica v kateri je [illegible] Mario A to ni bil veliki Mario [illegible] živel njegov sin, [illegible] je bilo tudi ime Mario Ne[illegible] dne je oče dejal mal[illegible] Mari[illegible] "Sin moj, če želiš nekoč biti velik, moraš [illegible] princeso Toadstool ki ima [illegible]žno sredstvo s po[illegible] katerega boš zrasel." Mali Mario je bil sprva zgrožen [illegible] videl, kaj vse ga čaka [illegible] temu pa se je brez obo[illegible] odpravil na pot Ko [illegible] po obeli je pred seboj [illegible] zagledal veliko [illegible] jajce Potrkal je po jajcu [illegible] dinoz[illegible] "Kdo si ti?" vpr[illegible] je Yoshi Samo jaz pozn[illegible] do princese [illegible] ti jo bo[illegible] razve[illegible] ker sam [illegible] Mario in Yoshi sta se odpr[illegible] pot [illegible] Bila sta zelo hrabra [illegible] poti sta [illegible] živela neverjetno [illegible] lepega pa tudi [illegible] po Yoshijevi zaslugi [illegible] Mario našo [illegible] čudežni svet [illegible] katerem je [illegible] dsto[illegible] čakala [illegible] ta n[illegible] boš po[illegible] njeg[illegible] oče Tu pa se nap[illegible] polovi[illegible] zd[illegible] nča [illegible] tu se šele do[illegible] Marija [illegible] Yoshija [illegible] številk napeta pustolovščine





Dragi Mario,

že dvakrat sem ti poslal prijavo za klub Nintendo pa do sedaj še nisem dobil nit izkaznice, niti revije Sedaj pa še vprašanje Kako naj ravnam z Game Boyem, da bo še dolgo brezhibno deloval?

Jure Humer Ptuj

Dragi Jure,

oprosti, ker si [illegible] tako dolgo čakati na izkaznico [illegible] revijo Medtem [illegible] že zdavnaj postal član kluba in boš upam [illegible] dobival naslednje številke revije V klubu Nintendo [illegible] no preberemo vsa pisma in vse prijave vnesemo v računalnik Žal pa smo opazili da se pošiljke pogosto izgubijo na pošti Zato velja za vse ki ste se morda že prijavili ali plačali članarino pa niste dobili odgovora prosimo vas, da nam pišete ali nas pokličete in sporočite ce česa niste dobili Vsem bomo prijazno odgovorili in poskušali rešiti težave
Če želiš da ti bo Game Boy še dolgo v veselje, moraš z njim ravnati previdno Ne puščaj ga na hudem mrazu ali vročini (na primer poleti v avtu na soncu), skrbi da se na bo preveč prašil Ko menjaš kasete, pazi da bo naprava vedno izključena Če boš upošteval ta osnovna pravila gotovo ne boš imel težav

Tvoj Super Mario
predsednik kluba

affiti



Najprej vas vse v klubu Nintendo lepo pozdravljam Zelo sem vesel da je tudi pri nas ta klub Pišem vam prvič, a ne zadnjič Imam nekaj vprašanj Upam da mi boste lahko odgovorili

Prosim, če mi lahko pošljete seznam trgovin v Mariboru in okolici, ki prodajajo kasete za Super Nintendo Zanima me tudi če obstajajo v Mariboru ali okolici izposojevalnice za kasete Zanima me kdaj bo izšla nova številka revije Club Nintendo Še nekaj me zanima in sicer kako bo, ko bo potekla članarina To bi bilo vse Hvala za odgovore

Lojzi Osvald

POZOR!

Vsi ki ste se morali preseliti nam takoj sporočite vaš novi naslov. Žal se včasih zgodi, da nam kmalu po tem, ko pošljemo revijo, Pošta vrne nekatere pošiljke z opombo, da je naslovnik neznan. Zato ne pozabite sporočite nam svoj stari in novi naslov in ne pozabite napisati članske številke!

Drag Mario

za rojstni dan sem dobila Super Nintendo. Zdaj imam težave pri igri Super Mario World. Nisem našla vseh svetov. Ali mi lahko ti, prosim, pomagaš?

Tvoja Alenka Bergant, Ljubljana

Drage Alenka

vsem članom kluba z veseljem pomagamo. Zato ti svetujem, da pokličeš na našo Vročo linijo vsak torek in sredo med 16. in 18. uro. Dobrodošla so vsa vprašanja v zvezi z igricami, prijazni fantje, ki so pravi strokovnjaki za igrice, ti bodo z veseljem odgovorili

Lep pozdrav,
tvoj Super mario, predsednik kluba

Dragi Lojzi

hvala za pismo Tudi mi smo zelo veseli da klub Nintendo končno obstaja tudi v Sloveniji!
Sedaj pa kar k odgovorom na tvoja vprašanja!
V Mariboru je že kar precej trgovin, ki prodajajo Nintendo Kvik, Gosposka 8, Kovinotehna Mak center Ptujska cesta Prodajalna Globus na Gosposvetski 40 in v Ulici Kneza Koclja 6, Jeklotehna - poslovalnica Melodije na Gosposki ulici 8, Mladinske knjige na Partizanski cesti, Norden d o o v Jurčičevi pasaži Kako je z izposojevalnicami kaset, si lahko prebral v prejšnji dvojni številki revije Članarina za klub Nintendo velja eno leto od meseca ko si jo plačal prvič Če si postal član kluba na primer, oktobra 93, ti bomo poslali novo položnico oktobra 94
Upam da mi res nisi pisal prvič in zadnjič



En super pozdrav od tvojega Super Maria

Koristna dodatna oprema za Super Nintendo in Game Boy



Dodatni joystick



Top Ranking Tennis



Yoshi's Cookie



Kontrolna ploščica



Super R.C. PRO-AM


Povezovalni kabel za štiri igralce


Stereo AV-Kabel



Baterije s polnilcem Nintendo



Katalog igric za Super Nintendo - v nemščini



Navodila za Zeldo - v nemščini



Katalog igric za Game Boy - v nemščini


Leča z lučko